Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías
- Ubicaciones
- Planetas
- Espacios Planares
- Entes
- Seres por medio

Herramientas wiki

- Páginas especiales
- Citar esta página
- Obtener URL acortado

Más

- Lo que enlaza aquí
- Cambios relacionados
- Versión para imprimir
- Enlace permanente

Juegos:Transmutacionista (DnD)

Juegos | Discusión | Editar | Historial | Purgar

Artículo principal: *Juegos:Reglas caseras de Imontegav para DnD*

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Homebrew de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

El **transmutacionista** es una clase personalizada para Dragones y Mazmorras, quinta edición.

Sumario ocultar

1 Introducción
- 1.1 Multiclase
- 1.2 Tabla de niveles

2 Características de clase
- 2.1 Puntos de golpe
- 2.2 Competencias
- 2.3 Equipamiento
- 2.4 Regla opcional: Competencia con armas de fuego
- 2.5 Lanzamiento de hechizos
  - 2.5.1 Trucos
  - 2.5.2 Preparación y lanzamiento de hechizos
  - 2.5.3 Habilidad de lanzamiento de hechizos
  - 2.5.4 Lanzamiento ritual
- 2.6 Dibujo de glifos
  - 2.6.1 Glifos conocidos
  - 2.6.2 Habilidad de dibujo de glifos
- 2.7 Elaboración de pigmentos glíficos
- 2.8 Tatuajes glíficos
- 2.9 Predominio de transmutación
- 2.10 Mejora de puntuación de habilidad
- 2.11 Ganancia de ventaja en habilidad
- 2.12 Ataque extra
- 2.13 Entendido en transmutaciones
- 2.14 Objeto de almacenamiento de glifos
- 2.15 Experto en transmutaciones
- 2.16 Erudito en transmutaciones
- 2.17 Alma glífica

3 Véase también
- 3.1 Subclases

4 Referencias

5

Introducción editar

Los transmutacionistas son estudiosos de la composición del todo. A veces confundidos con los alquimistas, los transmutacionistas son especialistas en la alteración de las formas y la transformación de las substancias. Ellos emplean complejas y misteriosas fórmulas mágicas y glifos para lograr sus objetivos.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Artículos originales de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Artículos con referencias
Alquimia
Alquimia-adyacente
Clases (sistema d20)
Contenido jugable
Magia

Multiclase editar

Debes tener una puntuación de inteligencia de 13 o más para entrar o salir de esta clase en multiclase.

Tabla de niveles editar

Transmutacionista

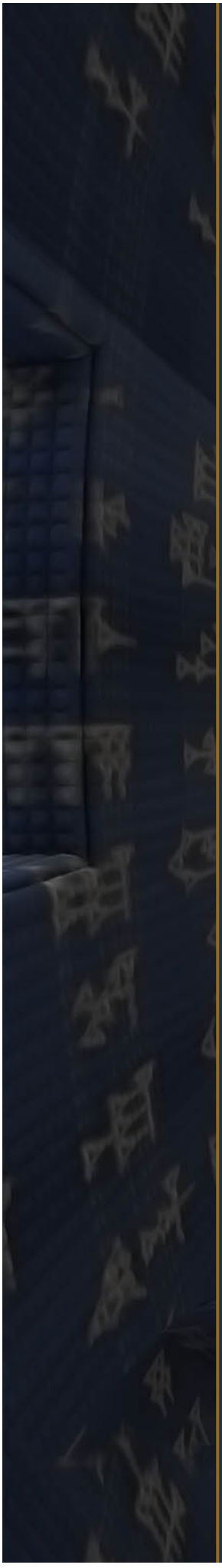
(1º, 2º, 3º, 4º y 5º hacen referencia a ranuras de hechizo por nivel de hechizo)

Nivel	Bonificación de competencia	Características	Glifos conocidos	Tatuajes glíficos	Trucos conocidos	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+2	Lanzamiento de hechizos	-	-	2	2	-	-	-	-
2º	+2	Dibujo de glifos, Tatuajes glíficos, Elaboración de pigmentos glíficos	4	1	2	2	-	-	-	-
3º	+2	Selección del predominio de transmutación	4	1	2	3	-	-	-	-
4º	+2	Mejora de puntuación de habilidad	6	1	2	3	-	-	-	-
5º	+3	Característica del predominio de transmutación	6	1	2	4	2	-	-	-
6º	+3	Ganancia de ventaja en habilidad	6	2	2	4	2	-	-	-
7º	+3	Ataque extra	6	2	2	4	3	-	-	-
8º	+3	Mejora de puntuación de habilidad	6	2	2	4	3	-	-	-
9º	+4	Característica del predominio de transmutación	8	2	2	4	3	2	-	-
10º	+4	Entendido en glifos	8	3	3	4	3	2	-	-
11º	+4	Objeto de almacenamiento de glifos	8	3	3	4	3	3	-	-
12º	+4	Mejora de puntuación de habilidad	10	3	3	4	3	3	-	-
13º	+5	-	10	3	3	4	3	3	1	-
14º	+5	Experto en transmutaciones	10	4	3	4	3	3	1	-
15º	+5	Característica del predominio de transmutación	10	4	3	4	3	3	2	-
16º	+5	Mejora de puntuación de habilidad	10	4	4	4	3	3	2	-
17º	+6	-	12	4	4	4	3	3	3	1
18º	+6	Erudito en transmutaciones	12	5	4	4	3	3	3	1
19º	+6	Mejora de puntuación de habilidad	12	5	4	4	3	3	3	2
20º	+6	Alma transmutaciones	12	5	4	4	3	3	3	2

Características de clase editar

Como transmutacionista, obtienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe editar



Dados de Golpe: 1d8 por nivel de transmutacionista.

Puntos de Golpe en el 1er Nivel: 8 + tu modificador de Constitución. **Puntos de Golpe en Niveles Superiores:** 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por nivel de transmutacionista después del 1º.

Competencias editar

Armadura: Armadura ligera, escudo.

Armas: Armas simples.

Herramientas: *Elija una entre* Herramientas de ladrón, Herramientas de artesano y Herramientas de músico.

Tiradas de salvación: Destreza, Sabiduría.

Habilidades: *Elija dos entre* Arcanos, Historia, Investigación, Medicina, Acrobacias y Juego de manos

Equipamiento editar

*Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo otorgado por tu trasfondo:** Dos armas simples.

- Una armadura de cuero tachonado o una bolsa de componentes.
- Una mochila de erudito o una mochila de mazmorrero.
- Un libro de glifos (homebrew).

Regla opcional: Competencia con armas de fuego editar

Los secretos de las armas de pólvora se han descubierto en varios rincones del multiverso DnD. Si su Director de Mazmorras (DM) usa las reglas sobre armas de fuego de la "Dungeon Master Guide" (DMG) y su artífice ha empleado activamente tales armas, su artífice es competente con ellas.

Lanzamiento de hechizos editar

Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar hechizos.

Trucos editar

En el nivel 1, conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros del transmutacionista. En niveles más altos, aprendes trucos de transmutacionista adicionales de su elección, como se muestra en la columna Trucos conocidos de la tabla de transmutacionista. Cuando ganas un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de los trucos de transmutacionista que conoces con otro truco de la lista de hechizos de transmutacionista.

Preparación y lanzamiento de hechizos editar

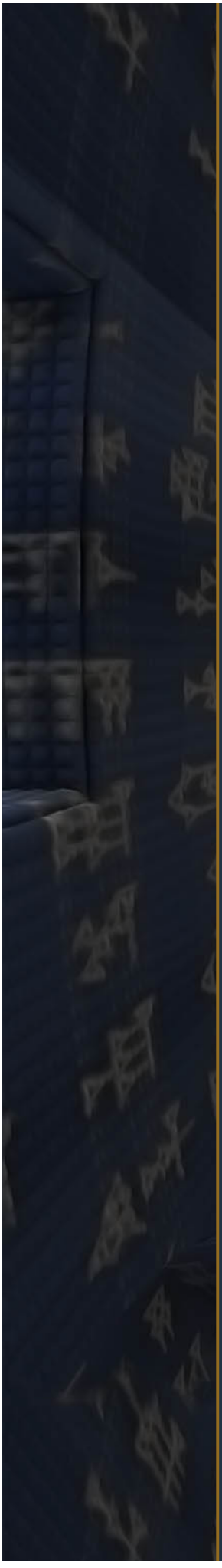
La tabla Transmutacionista muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de transmutacionista. Para lanzar uno de tus conjuros de transmutacionista de nivel 1 o superior, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios de conjuros gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Tú preparas la lista de hechizos de transmutacionista que están disponibles para lanzar, eligiendo de la lista de hechizos de transmutacionista. Cuando lo hagas, elige un número de hechizos de transmutacionista igual a tu modificador de Inteligencia + la mitad de tu nivel de transmutacionista, redondeado hacia abajo (mínimo de un hechizo). Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros. Por ejemplo, si eres un transmutacionista de nivel 5, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Inteligencia de 14, tu lista de hechizos preparados puede incluir cuatro hechizos de 1º o 2º nivel, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de 1er nivel "Curar heridas", puedes lanzarlo usando una ranura de 1er nivel o de 2do nivel. Lanzar el hechizo no lo elimina de tu lista de hechizos preparados. Puedes cambiar tu lista de hechizos preparados cuando termines un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de hechizos de transmutacionista requiere tiempo para jugar con tus focos de lanzamiento de hechizos: al menos 1 minuto por nivel de hechizo para cada hechizo en tu lista.

Habilidad de lanzamiento de hechizos editar

La inteligencia es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de transmutacionista; tu comprensión de la teoría detrás de la magia te permite manejar estos hechizos con una habilidad superior. Usas tu Inteligencia siempre que un conjuro de transmutacionista se refiera a tu habilidad para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la CD de la tirada de salvación para un conjuro de transmutacionista que lanzas y cuando haces una tirada de ataque con uno. **CD de salvación de hechizos** = 8 + *tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia* **Modificador de ataque de hechizos** = *tu bonificación de competencia + tu modificador de Inteligencia*

Lanzamiento ritual editar



Puedes lanzar un hechizo de transmutacionista como un ritual si ese hechizo tiene la etiqueta de ritual y tienes el hechizo preparado.

Dibujo de glifos editar

En el nivel 2, has ganado la habilidad de dibujar superficies con ciertos glifos mágicos, produciendo efectos sobre el entorno fuera del glifo o los materiales dentro de este.

Siempre que lo veas necesario, fuera o dentro del combate, puedes dibujar un glifo conocido en la superficie del suelo. Dibujar un determinado glifo consumirá una determinada cantidad de tiempo, dependiendo de su nivel de complejidad. También consume un determinado tipo de pigmento o material. Los detalles sobre los tiempos y materiales consumidos para cada glifo dibujado se encuentran en Juegos:Transmutacionista - Glifos (DnD)

Glifos conocidos editar

Cuando obtengas esta función, elige cuatro glifos de transmutacionista para aprender. Aprendes glifos adicionales de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la columna Glifos conocidas de la tabla Transmutacionista. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar una de las glifos de transmutacionista que aprendiste por una nueva.

Habilidad de dibujo de glifos editar

La Destreza es tu capacidad de dibujo de glifos para tus glifos conocidos; tu comprensión de la teoría detrás de la magia te permite manejar estos glifos con una habilidad superior. Además, usas tu modificador de Destreza cuando estableces la CD de la tirada de salvación para un glifo que dibujas y cuando haces una tirada de ataque con uno. **CD de salvación de glifos** = 8 + *tu bonificador de competencia + tu modificador de Destreza* **Modificador de ataque de glifos** = *tu bonificación de competencia + tu modificador de Destreza*

Elaboración de pigmentos glíficos editar

Durante descansos cortos y prolongados, el transmutacionista puede elaborar pigmentos a partir de materiales comunes y mayormente obtenibles mediante compras. Algunos materiales también pueden ser obtenidos de criaturas, de recolección de hierbas y setas, o de la minería.

Los tiempos y materiales requeridos para elaborar cada tipo de pigmento, dependen del tipo de pigmento elaborado. Puede encontrar más detalles en Juegos:Transmutacionista - Pigmentos glíficos (DnD)

Tatuajes glíficos editar

Siempre que termines un descanso prolongado y tengas un espacio de tatuaje glífico disponible, tatuar un determinado tatuaje glífico en tu cuerpo. Un tatuaje glífico es semipermanente y tiene efectos sobre tus estadísticas, habilidades y acciones bajo ciertas condiciones. Tu tatuaje glífico permanece en tu cuerpo indefinidamente, pero cuando mueres, el tatuaje glífico se desvanece después de un número de días igual a tu modificador de Destreza (mínimo de 1 día). El tatuaje glífico también desaparece si decides eliminarlo, realizando para ello una operación mágica que consume un descanso corto. Puedes tatuarte más de un tatuaje glífico al final de un descanso prolongado; el número máximo de tatuajes aparece en la columna Tatuajes glíficos de la tabla Transmutacionista. Si intenta exceder su número máximo de tatuajes, el tatuaje más antiguo desaparece y luego se aplica el nuevo tatuaje. Puede encontrar más detalles sobre los tatuajes glíficos en Juegos:Transmutacionista - Tatuajes glíficos (DnD)

Predominio de transmutación editar

En el 3er nivel, eliges el tipo de predominio que deseas. Su elección le otorga nuevas características específicas a su predominio en el nivel 5, y nuevamente en el nivel 9 y 15.

Predominio	Fuente
Predominio del alma	Juegos:Transmutacionista - Predominio del alma (DnD)
Predominio de la energía	Juegos:Transmutacionista - Predominio de la energía (DnD)
Predominio de la entropía	Juegos:Transmutacionista - Predominio de la entropía (DnD)
Predominio de la esencia	Juegos:Transmutacionista - Predominio de la esencia (DnD)
Predominio de la materia	Juegos:Transmutacionista - Predominio de la materia (DnD)

Mejora de puntuación de habilidad editar

Cuando alcanzas el nivel 4, 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar un puntaje de habilidad de tu elección en 2, o puedes

aumentar dos puntajes de habilidad de tu elección en 1. Como es normal, no puedes aumentar un puntuación de habilidad por encima de 20 usando esta función.

Ganancia de ventaja en habilidad editar

Cuando alcanzas el nivel 6, puedes obtener ventaja en una determinada habilidad a tu elección.

Ataque extra editar

Cuando alcanzas el nivel 7, ganas la capacidad de realizar dos ataques en el mismo turno.

Entendido en transmutaciones editar

Cuando alcanzas el nivel 10, logras una comprensión profunda de cómo usar y hacer objetos mágicos:

- *Puedes dibujar glifos híbridos de dos glifos, siempre y cuando sean compatibles, y tomando el tiempo de dibujo del glifo con mayor tiempo de dibujo.*
- *Si dibujas un glifo común o poco común, te llevará una cuarta parte del tiempo normal y te costará la mitad del material de dibujo habitual.*

Objeto de almacenamiento de glifos editar

En el nivel 11, ahora puedes almacenar un glifo en un objeto. Cada vez que termines un descanso prolongado, puedes manipular un arma simple o marcial o un objeto versátil, y almacenar un glifo en él, eligiendo un glifo común o poco común de la lista de glifos del artífice, y consumiendo el pigmento requerido para este.

Mientras sostiene el objeto, una criatura puede realizar una acción para generar ese glifo instantáneamente en el suelo a partir de él, usando tu modificador de habilidad para dibujar glifos. Si el uso del glifo requiere concentración, la criatura debe concentrarse. Una vez se genera el glifo, el objeto deja de almacenar ese glifo.

Experto en transmutaciones editar

En el nivel 14, tu habilidad con glifos se profundiza más: Puedes dibujar glifos híbridos de tres glifos, siempre y cuando sean compatibles, y tomando el tiempo de dibujo del glifo con mayor tiempo de dibujo.*

- *Tu objeto de almacenamiento de glifos ahora puede almacenar hasta dos glifos preparados cada vez que termines un descanso prolongado.*

Erudito en transmutaciones editar

A partir del nivel 18, puedes dibujar glifos híbridos de hasta cinco glifos, siempre y cuando sean compatibles, y tomando el tiempo de dibujo del glifo con mayor tiempo de dibujo.

Alma glífica editar

En el nivel 20, desarrollas una conexión mística con los glifos dibujados y tus tatuajes glíficos, a los que puedes recurrir para protegerte:

- *Obtienes una bonificación de +1 a todas las tiradas de salvación por glifo que hayas dibujado actualmente.*
- *Si te reducen a 0 puntos de vida pero no te matan directamente, puedes usar tu reacción para eliminar uno de tus tatuajes glíficos del cuerpo, lo que hace que caigas a 1 punto de vida en lugar de 0.*

Véase también editar

- Juegos:Transmutacionista - Glifos (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Pigmentos glíficos (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Tatuajes glíficos (DnD)

Subclases editar

A continuación se listan enlaces hacia artículos específicos sobre las subclases del transmutacionista o "predominios de transmutación".

- Juegos:Transmutacionista - Predominio del alma (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Predominio de la energía (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Predominio de la entropía (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Predominio de la esencia (DnD)
- Juegos:Transmutacionista - Predominio de la materia (DnD)

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

Este artículo **está inspirado** en la franquicia siguiente:
Fullmetal Alchemist
No presenta ninguna relación canónica con ello.

editar

Artículo original de Imontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 13 dic 2024 a las 18:36. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogripho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze